INSTRUCTION MANUAL

WONDER BOY
IN MONSTER WORLD

SEGA

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/ Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånläget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kaseti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

① Sega-kasetti

② Säätölaippa 1

Prologue

Allow me to introduce myself. My name's Priscilla, and I'm from a village called Alsedo, located in Monster World. I'd like to tell you of the recent happenings in my village and the surrounding area.

Alsedo is a lovely, tranquil place — or was, until recently. I'm an aide to the Queen, a kindly girl who's wise beyond her years. I've helped to keep the peace here for several hundred years now. Life has been, for the most part, very pleasant.

Prolog

Erlauben Sie mir, mich vorzustellen. Mein Name ist Priscilla, und ich komme aus einem Dorf namens Alsedo, das in der Monster World liegt. Ich muß Ihnen erzählen, was kürzlich in meinem Dorf und der Umgebung passiert ist.

Alsedo ist ein hübsches, ruhiges Dörfchen — oder besser, es war, bis vor kurzem. Ich bin eine Hofdame der Königin, eines hübschen Mädchens, das weiser ist als sein Alter es erahnen läßt. Ich habe geholfen, den Frieden seit mehreren hundert Jahren zu bewahren. Das Leben war, insgesamt gesehen, sehr angenehm.

Prologue

Permettez-moi de me présenter. Mon nom est Priscilla et je viens d'un village appelé dans le Monster World. J'aimerais vous raconter les évènements récents qui se sont produits dans mon village et ses alentours.

Alsedo est un endroit merveilleux et tranquille, ou du moins l'était. Je suis une conseillère de la reine, une fille gentille très réfléchie pour son âge. J'ai aidé à maintenir la paix pendant plusieurs centaines d'années. La vie fût, la plupart du temps, très agréable.

Prólogo

Permítame que me presente. Me llamo Priscila, y soy de una ciudad denominada Alsedo, situada en Monster World. Ahora me gustaría contarle los recientes sucesos de mi ciudad y áreas circundantes.

Alsedo es un lugar adorable y tranquilo — o lo fue hasta hace poco. Yo soy una ayudanta de la Reina, una amable dama que es más sabia de lo que sus años parecerían indicar. Yo he ayudado a mantener la paz en este lugar durante varios cientos de años. La vida ha sido durante la mayor parte del tiempo muy placentera.

Prologo

Lasciate che mi presenti. Mi chiamo Priscilla e vengo da un villaggio chiamato Alsedo, situato a Monster World. Vorrei parlarvi di cose accadute di recente nel mio villaggio e dintorni.

Alsedo è un luogo amabile e tranquillo — o lo era fino a poco tempo fa. Sono un'ancella della regina, una ragazza dolce e saggia, nonostante la sua giovane età. Ho aiutato a mantenere la pace in questo luogo per centinaia di anni. La vita è stata per la maggior parte, molto piacevole.

Prolog

Tillåt mig att presentera mig. Mitt namn är Priscilla och jag kommer från en by kallad Alsedo, som ligger i Monsterland. Jag skulle vilja berätta för dig om vad som nyligen hänt i min by och dess omgivningar.

Alsedo är en ljuvlig, lugn och stilla plats, eller var tills nyligen. Jag är drottningens tjänarinna, en godhjärtad flicka med en visdom som vida överstiger min ålder. Jag har hjälpt till att hålla fred här i flera hundra år nu. Livet har, för det mesta, varit mycket trivsamt.

Proloog

Mag ik mezelf even voorstellen. Ik ben Priscilla en ik kom uit het dorp Alsedo in Monster World. Ik ga julie vertellen wat er de laatste tijd in en rond mijn dorp is gebeurd.

Alsedo is een vredig, klein dorpje — tenminste, dat was het. Ik ben een bediende van de Koningin, een wijze jonge vrouw. Samen met haar zorgde ik ervoor dat wij al honderden jaren in vrede leefden. Het leven was altijd fantastisch.

Esipuhe

Salli minun esittäytyä. Nimeni on Pricilla ja olen hirviömaassa olevasta, Alsedoksi kutsutusta kylästä. Haluaisin kertoa sinulle viimeaikaisista tapahtumista kylässäni ja sen ympärillä.

Alsedo on ihana, rauhallinen paikka — tai oli aikaisemmin. Olen Kuningattaren apulainen, ystävällinen tyttö ja viisaampi kuin vuoteni edellyttävät. Olen auttanut rauhan ylläpitämisessä täällä jo useita satoja vuosia. Elämä on ollut, suuremmalta osalta, hyvin miellyttävää.

One day, though, the monsters came to my village and turned it upside down. The Queen decided to go to Purapril, a neighboring town, for help, but discovered that Alsedo wasn't the only place that had been terrorized by the monsters. They were everywhere — the villagers live each day fearing for their lives...

The Queen, realizing that she and the citizens of Monster World are powerless against the monsters, is desperately hoping for someone to step forth — a hero — someone with courage, strength and wisdom. Are you the hero? Is that why you've come? Are you the one to return peace to this embattled land? I beg of you — do what you can. I can no longer stand to see the sadness in the face of the Queen...

Eines Tages aber kamen die Monster in unser Dorf und brachten alles durcheinander. Die Königin entschied, nach Purapril, einem Nachbardorf, zu gehen um Hilfe zu holen. Aber sie stellte fest, daß Alsedo nicht der einzige Ort war, den die Monster heimgesucht hatten. Sie waren überall — die Dorfbewohner fürchteten jeden Tag um ihr Leben...

Die Königin erkannte, daß sie und die Bürger von Monster World gegen die Monster machtlos waren. Sie versucht jetzt verzweifelt, jemanden zu finden — einen Helden — der mutig, stark und klug genug ist, es gegen die Ungeheuer aufzunehmen. Sind Sie dieser Held? Sind Sie gekommen, um zu helfen? Können Sie Frieden in das terrorisierte Land bringen? Ich flehe Sie an — tun Sie, was Sie können. Ich kann nicht länger das Leiden in den Augen der Königin sehen...

Un jour, les monstres vinrent dans mon village et le ravagèrent. La reine décida de se rendre à Purapril, une ville voisine pour y chercher de l'aide mais elle apprit que le village Alsedo n'était pas le seul endroit terrorisé par les monstres. Ils étaient partout: les villageois craignaient chaque jour pour leur vie...

La reine, comprenant que les citoyens de Monster World ne peuvent rien contre les monstres, cherche désespérément quelqu'un pour les aider, un héros, quelqu'un de courageux, fort et sage. Etes-vous le héros? Est-ce la raison de votre venue? Etes-vous celui qui doit ramener la praix sur cette région? Je vous supplie de faire tout ce que vous pouvez. Je ne supporte plus de voir la reine triste...

Un día, los monstruos llegaron a mi ciudad y la convirtieron en un caos. La Reina dicidió ir a Purapril, una ciudad vecina, a solicitar ayuda, pero descubrió que Alsedo no era el único lugar aterrorizado por los monstruos. Éstos se encontraban en todas partes — todo el mundo vivía temiendo por su vida...

La Reina, dándose cuenta de que los ciudadanos de Monster World se encontraban indefensos contra los monstruos, está deseando desesperadamente por alguien — un héroe — con valor, fuerza, y sensatez. ¿Podrá convertirse usted tal héroe? ¿Podrá ser usted el que devuelva la paz a esta tierra en guerra? Haga todo lo que pueda. Es imposible aguantar la vista de la tristeza que expresa la cara de la Reina...

Un giorno, però, i mostri arrivarono al mio villaggio e lo misero a ferro e fuoco. La regina decise di andare a Purapril, una città vicina a cercare aiuto, ma scoprì che Alsedo non era l'unica città ad essere stata terrorizzata dai mostri. Essi erano ovunque — gli abitanti dei villaggi vivevano ogni giorno temendo per le loro vite...

La regina, capì che sia essa che gli abitanti di Monster World erano senza potere nei confronti dei mostri, e sperava disperatamente in qualcuno che li aiutasse — un eroe — qualcuno con coraggio, forza e saggezza. Siete voi l'eroe? È per questo che siete arrivati? Siete voi quello che riporterete la pace in questa terra? Io mi fido di voi — fate quello che potete. Non posso sopportare più a lungo la tristezza che leggo negli occhi della regina...

En dag kom dock monstren till vår by och ställde allting på huvudet. Drottningen beslutade sig för att resa till grannstaden Purapril, för att be om hjälp, men upptäckte snart att inte bara Alsedo hade fallit offer för monstrens terror. Monstren fanns överallt — byborna lever varje dag i livrädsla för sina liv...

Drottningen inser att hon och Monsterlands innevånare står maktlösa inför hotet ifrån monstren och hoppas desperat att någon skall kliva fram — en hjälte, någon med mod, styrka och visdom. Är du hjälten som hon väntat på? Är det därför du har kommit? Är det du som skall återställa freden i detta härjade land? Jag ber dig att göra vad du kan. Jag står inte längre ut med att se sorgen i drottningens ansikte...

Op een dag kwamen plotseling de monsters naar mijn dorp en zij vernielden alles. De Koningin ging voor hulp op weg naar Purapril, een plaats vlakbij. Onderweg ontdekte ze dat de monsters niet alleen Alsedo hadden veroverd. Ze waren overal en alle mensen vreesden voor hun leven...

De Koningin wist dat zij en de rest van de bevolking van Monster World niets konden doen tegen de monsters en nu hoopt ze dat er iemand is die dapper, sterk en wijs genoeg is om de monsters te kunnen verslaan. Ben jij die held? Kun je het aan? Kun jij weer vrede brengen? Ik smeek je — doe alles wat je kunt. De trieste blik in de ogen van de Koningin maakt mij erg verdrietig...

Eräänä päivänä kuitenkin hirviöt tulivat kylääni ja pistivät sen ylösalaisin. Kuningatar päätti mennä Purapriliin, naapurikylään pyytämään apua, mutta sai selville ettei Alsedo ollut ainoa paikka, jota hirviöt olivat terrorisoineet. Niitä oli kaikkialla — kyläläiset elävät päivästä toiseen pelätten henkensä edestä...

Kuningatar tajuttuaan, että hän ja Hirviömaan asukkaat ovat voimattomia hirviöitä vastaan, toivoo epätoivoisesti jonkun astuvan eteenpäin — sankarin — jonkun, jolla on rohkeutta, voimaa ja viisautta. Oletko sinä tämä sankari? Senkö takia olet tullut? Oletko sinä se, joka palauttaa rauhan tähän taistelujen raatamaan maahan? Rukoilen sinua — tee mitä pystyt. En kestä kauempaa Kuningattaren surullista ilmettä...

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Press up to enter a house or shop, to talk to someone or to look up.
- Press down to leave a house or shop, or to crouch.
- Press left to move to the left.
- Press right to move to the right.
- Press in the appropriate direction to climb, descend, or get off of a ladder.

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause the game and bring up the Equipment window (page 34).

Spielsteuerung

① Richtungstaste

- Nach oben drücken, um in ein Haus oder ein Geschäft einzutreten, zu jemand zu sprechen, oder nach oben zu blicken.
- Nach unten drücken, um ein Haus oder ein Geschäft zu verlassen, oder um zu kauern.
- Nach links drücken, um nach links zu gehen.
- Nach rechts drücken, um nach rechts zu gehen.
- In die entsprechende Richtung drücken, um zu herauf zu klettern, herab zu klettern, oder von einer Leiter zu steigen.

② Starttaste

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um im Spiel zu pausieren und das Ausstattungs-Fenster abzurufen (Seite 34).

Aux commandes!

① Touche Directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers le haut pour pénéter dans une maison ou un magasin, pour parler à quelqu'un ou chercher quelque chose.
- Appuyez vers le bas pour quitter une maison ou un magasin ou pour s'accroupir.
- Appuyez vers la gauche pour aller dans cette direction.
- Appuyez vers la droite pour aller dans cette direction.
- Appuyez dans la direction appropriée pour grimper, descendre ou sauter d'une échelle.

② Touche Start

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une pause et faire apparaître la fenêtre des équipements (page 34).

Toma De Control

① Botón Direccional (Botón D)

- Presiónelo hacia arriba para entrar en una casa o en una tienda a fin de hablar con alguien o mirar hacia lo alto.
- Presiónelo hacia abajo para salir de una casa o una tienda, o para agacharse.
- Presiónelo hacia la izquierda para moverse en tal sentido.
- Presiónelo hacia la derecha para moverse en tal sentido.
- Presiónelo en el sentido adecuado para escalar, descender, o bajar de una escalera.

② Botón De Inicio

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para realizar una pausa en el juego y lograr acceso a la ventanilla de equipos (página 34).

Presa Dei Comandi!

① Tasto Di Direzione (Tasto D)

- Premerlo verso l'alto per entrare in una casa o in un negozio, per parlare con qualcuno o per guardare verso l'alto.
- Premerlo verso il basso per uscire da una casa o negozio, o per accovacciarvi.
- Premerlo a sinistra per muovervi a sinistra.
- Premerlo a destra per muovervi a destra.
- Premerlo nelle direzioni appropriate per arrampicarvi, salire o scendere le scale.

② Tasto Start

- Premerlo per avviare il gioco.
- Premerlo per fare una pausa nel gioco e fare comparire la finestra dell'equipaggiamento (Equipment) (pagina 35).

Ta Kommandot!

① Styrkulan D (Riktkulan)

- Vicka styrkulan D uppåt för att gå in i ett hus eller en affär, tala med någon eller vända blicken uppåt.
- Vicka styrkulan D nedåt för att gå ut ur ett hus eller en affär eller för att gå ned på huk.
- Vicka styrkulan D åt vänster för att flytta dig åt vänster.
- Vicka styrkulan D åt höger för att flytta dig åt höger.
- Vicka styrkulan D i lämplig riktning (i pilarnas riktningar) för att klättra uppåt eller nedåt eller hoppa ned från en stege.

② Startknappen (START)

- Tryck på startknappen för att börja spela.
- Tryck på startknappen för att ta en paus mitt i spelet och gå till valrutan för utrustning (sidan 35).

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Druk op omhoog om een huis of winkel binnen te gaan, om met iemand te praten of om omhoog te kijken.
- Druk op omlaag om een huis of winkel uit te gaan of om te bukken.
- Druk op links om naar links te lopen.
- Druk op rechts om naar rechts te lopen.
- Druk op de juiste richting om te klimmen, te dalen of een ladder af te gaan.

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om tijdens het spel te pauzeren en het Uitrusting Scherm te zien (pagina 35).

Ota Ohjat Käsiisi!

① Suuntanäppäin (D-Näppäin)

- Paina ylös mennäksesi taloon tai liikkeeseen, puhuaksesi jonkun kanssa tai katsoaksesi ylös.
- Paina alas lähteäksesi talosta tai kaupasta tai kyyristyäksesi.
- Paina vasemmalle liikkuaksesi vasemmale.
- Paina oikealle liikkuaksesi oikealle.
- Paina tarkoituksenmukaiseen suuntaan kiivetäksesi, laskeutuaksesi tai tullaksesi pois tikapuilta.

② Aloitusnäppäin

- Paina aloittaaksesi peli.
- Paina pitääksesi pelitauko ja tuodaksesi esiin Varustelikkuna (katso sivulle 35).

③ Button A

- Press and hold while pressing the D-Button left or right to use magic or items (selected in the Equipment window).
- Press to accept a choice.

④ Button B

- Press to attack with the weapon currently equipped.
- Press to cancel a choice.

⑤ Button C

- Press to jump. Press and hold the D-Button left or right and press Button C to perform a running jump.
- Press to accept a choice.

③ Taste A

- Gedrückt halten und gleichzeitig die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, um Magie oder Spielartikel zu verwenden (im Ausstattungsfenster gewählt).
- Drücken, um eine Wahl zu akzeptieren.

④ Taste B

- Drücken, um mit der momentanen Waffe anzugreifen.
- Drücken, um eine Wahl zu löschen.

⑤ Taste C

- Drücken, um zu springen. Gedrückt halten und gleichzeitig die Richtungstaste drücken, um nach links und rechts zu springen und Taste C drücken, um beim Laufen zu springen.
- Drücken, um eine Wahl zu akzeptieren.

③ Touche A

- Maintenez cette touche enfoncée tout en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite pour utiliser la magie ou des accessoires (sélectionnés sur la fenêtre des équipements).
- Appuyez pour accepter un choix.

④ Touche B

- Appuyez pour attaquez avec l'arme dont vous êtes actuellement équipé.
- Appuyez pour annuler un choix.

⑤ Touche C

- Appuyez pour sauter. Maintenez la touche D enfoncée vers la gauche ou la droite et appuyez sur la touche C pour sauter en courant.
- Appuyez pour accepter un choix.

③ Botón A

- Manténgalo presionado mientras pulse el botón D hacia la izquierda o la derecha a fin de emplear poderes mágicos o ítemes (seleccionados en la ventanilla de equipos).
- Presiónelo para aceptar una opción.

④ Botón B

- Presiónelo para atacar con el arma que posea en ese momento.
- Presiónelo para cancelar una opción.

⑤ Botón C

- Presiónelo para saltar. Presiónelo manteniendo pulsado el botón D para saltar mientras esté corriendo.
- Presiónelo para aceptar una opción.

3 Tasto A

- Tenerlo premuto mentre si preme il tasto D verso destra o sinistra per usare la magia o gli elementi (selezionati nella finestra dell'equipaggiamento)
- Premerlo per accettare una scelta

③ Knappen A

- Håll knappen A intryckt, samtidigt som du vickar styrkulan D åt höger eller åt vänster, för att använda mag eller föremål (som du valt i varutan för utrustning)
- Tryck på knapp A för att mata in ett val

3 Toets A

- Houdt deze ingedrukt en druk dan op links of rechts op de R-toets om magie of voorwerpen te gebruiken (die je op het Uitrusting Scherm hebt gekozen)
- Druk hierop om een keuze te bevestigen

③ Näppäin A

- Paina ja pidä alaspainettuna sillä aikaa, kun painat D-Näppäintä vasemmalle tai oikealle käyttääksesi taikaa tai tavaroita (jotka valitsit varusteikkunassa).
- Paina hyväksyäksesi valinta

4 Tasto B

- Premerlo per attaccare con un'arma che possedete in quel momento
- Premerlo per cancellare una scelta.

④ Knappen B

- Tryck på knapp B för att anfalla med det vapen du är utrustad med för tillfället
- Tryck på knapp B när du ångrar dig och vill ändra ett val

4 Toets B

- Druk hierop om het aan te vallen met het wapen dat je hebt
- Druk hierop om een keuze ongedaan te maken

④ Näppäin B

- Paina hyökätäksesi sen aseen kanssa, millä sillä hetkellä olet varustettu.
- Paina peruuttaaksesi valinta

5 Tasto C

- Premerlo per saltare. Premerlo e tenere premuto il tasto D a sinistra o a destra e premere il tasto C per eseguire un salto correndo.
- Premerlo per accettare una scelta.

⑤ Knappen C

- Tryck på knapp C, för att hoppa. Vicka styrkulan D åt höger eller vänster och håll kvar samtidigt som du trycker på knapp C, för att göra ett hopp medan du springer
- Tryck på knapp C för att mata in ett val

5 Toets C

- Druk hierop om te springen. Blijf op links of rechts op de R-toets drukken en druk dan op toets C om tijdens het rennen te springen
- Druk hierop om een keuze te bevestigen

⑤ Näppäin C

- Paina hypätäksesi. Paina ja pidä D-Näppäin painettuna vasemmalle tai oikealle ja paina Näppäintä C suorittaaksesi juoksuhypyn
- Paina hyväksyäksesi valinta

Special Techniques

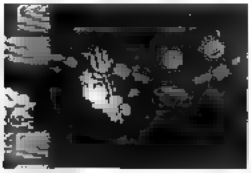
While Underwater

- Press the D-Button in any direction to swim about.
- Press Button C repeatedly to rise toward the surface.

Defending Yourself

- If you have a Spear or a Trident equipped, you can use it as a shield. Press and hold the D-Button up and press Button B repeatedly to fend off attacks.

  Note: You can't equip a shield if you have a spear equipped.



Spezielle Techniken

Unter Wasser

- Die Richtungstaste in jede Richtung drücken, um dorthin zu schwimmen.
- Die Taste C wiederholt drücken, um zur Oberfläche aufzusteigen.

Selbstverteidigung

- Wenn Sie einen Speer oder Dreizack haben, können Sie diesen als Schild verwenden. Die Richtungstaste nach oben drücken und Taste B wiederholt drücken, um Angriffe abzuwehren.

  Hinweis. Sie können keinen Schild tragen, wenn Sie bereits einen Speer haben.

Techniques Spéciales

Sous L eau

- Appuyez sur la touche D dans la direction souhaitée pour nager.
- Appuyez de façon répétée sur la touche C pour remonter vers la surface.

Pour Vous Défendre

- Si vous êtes equipé d'un javelot ou d'un trident, ils peuvent vous servir de bouclier. Maintenez la touche D enfoncée vers le haut et appuyer de façon répétée sur la touche B pour écarter les attaques.

  Remarque: Si vous etes equipé d un javelot vous ne pouvez pas obtenir un bouclier.

Técnicas Especiales

Bajo El Agua

- Presione el botón D en cualquier sentido para nadar.
- Presione repetidamente el botón C para salir a superficie.

Defensa

- Si se encuentra equipado con una lanza o un tridente, podrá emplearlos como escudo. Mantenga pulsado el botón D hacia arriba y presione repetidamente el botón B para defenderse de ataques.

  Nota: Si tiene una lanza, no podrá armarse con un escudo.

Tecniche Speciali

Sott'acqua

- Premere il tasto D in qualsiasi direzione per nuotare
- Premere il tasto C ripetutamente per salire in superficie

Autodifesa

- Se siete muniti di fiocina o tridente, potete usarli come scudo. Tenere premuto il tasto D e premete ripetutamente il tasto B per parare gli attacchi.

Nota Non potete munirvi di scudo se siete in possesso della fiocina

Specialknep

Under Vattnet

- Vicka styrkulan D i valfri riktning för att simma i den riktningen
- Tryck gång på gång på knapp C för att simma upp mot vattenytan

I Självförsvar

- Om du har utrustat dig med en lans eller en trudd kan du använda dem som sköld. Vicka styrkulan D uppåt och håll kvar samtidigt som du trycker gång på gång på knapp B, för att avvärja attacker

OBS! Du kan inte välja en sköld som utrustning om du redan valt en lans.

Speciale Technieken

Onder Water

- Druk op de R-toets om rond te zwemmen.
- Blijf op toets C drukken om naar boven te zwemmen

Jezelf Verdedigen

- Als je een speer of een drietand hebt, kun je die gebruiken om jezelf te verdedigen. Druk op omhoog op de R-toets en druk daarbij vaak op toets B om je af te schermen.

N.B. Als je een speer hebt kun je het schild niet kiezen

Erikoistekniikoita

Veden Alla Oltaessa

- Paina D-Näppäintä mihin suuntaan tahansa uidaksesi
- Paina Näppäintä C toistuvasti noustaksesi pintaa kohti

Puolustautuessasi

- Jos sinulla on Keihäs tai Kolmikärki mukanasi, voit käyttää sitä kilpenä. Paina ja pidä D-Näppäin ylöspainettuna ja paina Näppäintä B toistuvasti torjuaksesi hyökkäykset

Huom: Et voi varustautua kilvellä, jos olet varustautunut keihäällä.

Getting Started

The Title screen follows the Sega logo. Press the Start Button and the New Game/Continue window appears. Here you can select a new game, or choose to take up a saved game where you left off earlier. The first time you play, naturally the word "Continue" won't appear. Place the marker next to your choice and press the Start Button.

Note: You may save only one game at a time. Each time you save your adventures, you erase previously-saved action.

Saving Your Game

If you decide to stop playing at any time, find the Inn in the nearest village and save your game.

Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo folgt der Titelbildschirm. Drücken Sie die Starttaste, und das Neues Spiel/Fortsetzung-Fenster erscheint. Hier können Sie ein neues Spiel wählen oder dort fortsetzen, wo Sie vorher aufgehört haben. Beim ersten Spielen erscheint natürlich die Fortsetzungsmöglichkeit (CONTINUE) nicht. Bringen Sie die Spielmarkierung neben Ihre Wahl und drücken Sie die Starttaste.

Hinweis: Sie können nur ein Spiel zur Zeit speichern. Bei jedem Speichern Ihres Abenteuers löschen Sie das vorher gespeicherte.

Speichern Ihres Spiels

Wenn Sie mit dem Spiel aufhören wollen, finden Sie eine Pension in nächsten Ort und speichern Sie Ihr Spiel.

Préparatifs

L'écran de titre apparaît après le logo Sega. Appuyez sur la touche Start et la fenêtre New Game/Continue ("nouvelle partie/suite") apparaît. Vous pouvez choisir une nouvelle partie ou de reprendre une partie interrompue qui a été sauvegardée. La première fois que vous jouez, le mot "Continue" n'apparaît pas. Placez le marqueur près de votre choix et appuyez sur la touche Start.

Remarque: Vous ne pouvez sauvegarder qu'une partie à la fois. Chaque que fois que vous sauvegardez vos aventures, la partie mémorisée précédemment est effacée.

Sauvegarde D'une Partie

Si vous souhaitez faire une pause, allez dans l'auberge du village le plus proche et sauvegardez la partie.

Preparativos

Despues del logotipo de Sega aparecerá la pantalla del título. Presione el botón de inicio y aparecerá la ventanilla de juego nuevo/continuación (NEW GAME/CONTINUE). Aquí podrá seleccionar un nuevo juego, o continuar un juego almacenado desde el punto en el que lo abandonó. Naturalmente, la primera vez que juegue no aparecerá la palabra "CONTINUE". Coloque el señalador en su opción y presione el botón de inicio.

Nota: Usted solamente podrá almacenar un juego a la vez. Cada vez que almacene sus aventuras, la acción previamente registrada se borrará.

Almacenamiento Del Juego

Si decide cesar el juego en cualquier momento, busque la posada en la ciudad más cercana y almacene su juego.

Preparativi

Lo schermo del titolo segue il logo Sega. Premete il tasto Start per fare apparire la finestra di Nuovo gioco Continuazione. Qui potete selezionare un gioco nuovo oppure scegliere di riprendere un gioco salvato che avete lasciato precedentemente. La prima volta che giocate, naturalmente la parola "Continue" (continua) non apparirà. Collocate il segno vicino alla scelta e premete il tasto Start.

Nota: Potete salvare solo un gioco alla volta. Ogni volta che salvate un gioco, cancellate quello salvato precedentemente.

Per Salvare Il Vostro Gioco

Quando decidete di fermarvi, trovate una pensione nel villaggio più vicino e salvate il gioco.

Spelstart

Rubrikscenen visas efter Segas varumärke. Tryck på startknappen för att gå till valmenyn för nytt spel/att fortsätta spela NEW GAME/ CONTINUE. Här kan du välja att börja spela ett nytt spel eller att fortsätta med ett spel som du tidigare lagrat i minnet. Ordet CONTINUE visas givetvis inte den första gången du spelar. Flytta upp markören till ditt val och tryck sedan på startknappen.

OBS! Du kan bara lagra ett spel åt gången i speldatorns minne. Varje gång du lagrar ett spel i minnet raderas det tidigare lagrade spelet ur minnet.

Att Lagra Ett Spel I Minnet

Hitta värdshuset (INN) i närmaste by när helst du vill göra ett avbrott i ett spel och lagra spelet i minnet.

Het Spel Starten

Na het Sega logo zie je het Titelscherm. Druk op de Start toets om het New Game/Continue scherm te zien. Hier kun je kiezen of je een nieuw spel wilt beginnen of door wilt gaan met een spel wat je bewaard hebt. Als je het spel voor de eerste keer speelt, zie je het woord "Continue" natuurlijk niet. Zet de cursor naast je keuze en druk op de Start Toets.

N.B. Je kunt maar één spel tegelijk bewaren. Elke keer als je een spel bewaard wis je het vorige bewaarde spel.

Jouw Spel Bewaren

Als je tijdens het spel wilt stoppen moet je in het eerste dorp dat je tegenkomt de Herberg zoeken.

Valmistautuminen

Otsikkoruutu seuraa Segan logoa. Paina Aloitusnäppäintä ja New Game/Continue (uusi peli/jatkuu) -ruutu tulee näkyviin. Tässä voit valita uuden pelin tai jatkaa säästettyä peliä kohdasta, mihin lopetit aikaisemmin. Pelatessasi ensimmäistä kertaa sana "Jatkuu" ei luonnollisestikaan tule näkyviin. Aseta merkki valintasi viereen ja paina Aloitusnäppäintä.

Huom: Voit säästää ainoastaan yhden pelin kerrallaan. Joka kerta, kun säästät seikkailusi, pyyhit pois aikaisemmin säästetyn toiminnan.

Pelisi Säästäminen

Jos päätät keskeyttää pelisi missä vaiheessa tahansa, etsi Inn lähimmästä kylästä ja säästä pelisi.

The innkeeper tells you how much it will cost to get a night's rest and asks you if you'd like to stay. Select Yes and press Button C.

You'll then be asked if you want to save your game. Again, select Yes and press Button C. You can continue from this point later on by selecting Continue at the Title screen.

The last question you be asked is whether or not you'll continue your journey in the morning. Selecting Yes allows you to keep playing after a good night's sleep. If you choose No the game stops and the Sega logo reappears.

Der Gastwirt sagt Ihnen, was eine Übernachtung kostet und fragt Sie, ob Sie bleiben wollen. Wählen Sie YES und drücken Sie Taste C.

Sie werden dann gefragt, ob Sie Ihr Spiel speichern wollen. Auch hier wählen Sie YES und drücken Taste C. Sie können später von dieser Stelle aus fortsetzen, indem Sie CONTINUE im Titelbildschirm wählen.

Die letzte Frage, die Sie beantworten müssen, ist ob Sie Ihre Reise am nächsten Morgen fortsetzen wollen oder nicht. Wenn Sie YES wählen, dann können Sie sich in der Pension ausschlafen. Wenn Sie NO wählen, stoppt das Spiel, und das Sega-Logo erscheint.

L'aubergiste vous indique le prix d'une nuit et demande si vous voulez rester. Selectionnez "Yes" (oui) et appuyez sur la touche C.

Il vous demande ensuite si vous souhaitez sauvegarder la partie. De nouveau, sélectionnez "Yes" et appuyez sur C. Vous pourrez reprendre la partie à partir de ce point en sélectionnant "Continue" sur l'écran de titre.

Enfin, il vous est demandé si vous souhaitez reprendre votre voyage le lendemain matin. Si vous choisissez "Yes" (oui), vous pourrez continuer à jouer après une bonne nuit de sommeil. Si vous choisissez "No" (non), la partie s'arrête et le logo Sega réapparaît.

El posadero le dirá cuánto le costará una noche, y le preguntará si desea pasarla. Seleccione YES y presione el botón C.

A continuación aparecerá un mensaje que le preguntará si desea almacenar su aventura (Do you wish to save your adventure?). De nuevo seleccione YES y presione el botón C. Usted podrá continuar más adelante desde tal punto seleccionando CONTINUE en la pantalla de título.

La última pregunta que el juego le hará es si desea continuar o no con el viaje por la mañana. Si selecciona YES, podrá continuar jugando después de una noche de sueño profundo. Si elije NO, el juego cesará y reaparecerá el logotipo de SEGA.

Alla reception vi diranno quanto costa fermarvi una notte e vi chiederanno se decidete di fermarvi. Selezionate Yes e premete il tasto C

Vi sarà chiesto inoltre se volete salvare il vostro gioco. Di nuovo, selezionate Yes e premete il tasto C. Potete continuare più tardi da questo punto selezionando Continue sullo schermo dei titoli.

L'ultima domanda che vi sarà posta è quella se continuerete oppure no il vostro viaggio fino al mattino seguente. La selezione di Yes vi permetterà di continuare a giocare dopo una notte di buon sonno. Se sceglierete No, il gioco si fermerà e riapparirà il logo Sega.

Värdshusvärden talar om för dig hur mycket det kommer att kosta för en natts vila och frågar dig om du skulle vilja sova över. Välj ordet YES (ja) och tryck på knapp C

Han kommer sedan att fråga dig om du vill lagra ditt spel i minnet. Välj återigen ordet YES och tryck på knapp C. Du kan fortsätta spelet senare, från den plats du nu befinner dig, genom att välja ordet CONTINUE på rubrikscenen.

Den sista frågan kommer att gälla huruvida du vill eller inte vill fortsätta din färd nästa morgon. Om du väljer ordet YES kommer du att kunna fortsätta spelet efter en god natts sömn. Om du däremot väljer ordet NO (nej) avslutas spelet och Segas varumärke visas igen på bildskärmen.

De waard verteld je dan hoeveel het kost om een nacht daar te slapen en vraagt of je wilt blijven. Kies dan voor "Yes" en druk op toets C

Daarna vraagt hij of je het spel wilt bewaren. Kies weer voor "Yes" en druk op toets C. Als je de volgende keer op het Titelscherm voor "Continue" kiest, ga je vanaf dit punt verder.

De laatste vraag die hij stelt is of je de volgende morgen verder wilt gaan. Kies voor "Yes" om na een lekker nachtje slapen weer verder te spelen. Als je voor "No" kiest, stopt het spel en zie je het Sega logo.

Innin pitäjä kertoo kuinka paljon yöpyminen maksaa ja kysyy jos haluat jäädä yöksi. Valitse Yes (kyllä) ja paina Näppäintä C.

Sen jälkeen sinulta kysytään haluatko säästää pelisi. Valitse taas Yes ja paina Näppäintä C. Voit jatkaa tästä kohtaa myöhemmin valitsemalla Continuen (jatkuu) Otsikkoruudussa.

Viimeinen kysymys joka sinulta kysytään on jatkatko vai etkö jatka matkaasi aamulla. Yesin valitseminen sallii sinun jatkaa hyvin nukutun yön jälkeen. Jos valitset No (ei), peli loppuu ja Segan logo tulee uudelleen esille.

Screen Signals

1. **Vitality Meter**: Shows Shion's remaining energy. If this meter becomes empty, the game ends.
2. **Enemy Life Gauge:** This shows an enemy's remaining strength, and appears during a battle.
3. **Item/Magic Equipped:** Displays the item or type of Magic Shion currently has ready to use.
4. **Gold:** Shows the number of Gold Pieces that Shion has collected so far.

The Shops

During your journey you'll pass through many towns and villages, where you'll find various types of shops. You can buy many different items to help you continue your adventure.

Bildschirmanzeigen

1. **Lebenskraft**: Zeigt, wieviel Energie der Held Shion noch hat. Wenn diese Anzeige leer ist, endet das Spiel.
2. **Stärke des Feindes**: Zeigt beim Kämpfen, wie stark der Feind noch ist. Erscheint nur beim Kampf.
3. **Artikel/Magie**: Zeigt den Artikel oder den Typ der Magie, die der Held Shion einsetzen kann.
4. **Gold:** Zeigt, wie viele Goldstücke Shion bisang gesammelt hat.

Die Geschäfte

Bei Ihrer Reise werden Sie durch viele Dörfer und Ortschaften kommen, wo sie viele verschiedene Geschäfte finden. Sie können verschiedene Artikel kaufen, um Ihr Abenteuer fortzusetzen.

Signaux Sur L'écran

1. **Compteur de vitalité**: Indique l'énergie restante de Shion. Quand ce compteur est vide, la partie se termine.
2. **Jauge de l'ennemi**: Apparaît pendant un combat pour indiquer la force restante d'un ennemi.
3. **Accessoire/magie**: Affiche l'accessoire ou le type de magie que Shion possède et peut utiliser.
4. **Or:** Indique le nombre de pièces d'or que Shion a ramassé jusqu'à maintenant.

Les Magasins

Durant votre voyage, vous traverserez beaucoup de petites villes et de villages, contenant toutes sortes de magasins. Vous pouvez y acheter différents accessoires qui vous aideront à continuer votre aventure.

Indicaciones De La Pantalla

1. **Indicador de vitalidad**: Mostrará la energía restante de Shion. Cuando el indicador se vacíe, el juego finalizará.
2. **Indicador de vitalidad del enemigo**: Mostrará la resistencia restante del enemigo y aparecerá durante la batalla.
3. **Ítem/poder mágico:** Indicará el ítem o el tipo de poder mágico que posea actualmente Shion.
4. **Oro (GOLD)**: Mostrará el número de piezas de oro que Shion haya recolectado hasta el momento.

Tiendas

Durante su viaje, pasará a través de varias ciudades y aldeas, donde encontrará diversos tipos de tiendas. Usted podrá comprar varios tipos diferentes de ítemes para ayudarle a continuar su aventura.

Segnali Sullo Schermo

1 **Misuratore di vitalità:** Mostra l'energia rimanente di Shion. Se il misuratore si svuota il gioco finisce

2 **Misuratore di vita del nemico:** Mostra la forza rimanente del nemico e appare durante la battaglia

3 **Elementi/magie:** Mostra l'elemento o il tipo di magia che Shion possiede attualmente e che è pronto ad usare

4 **Oro:** Mostra il numero di pezzi di oro che Shion ha accumulato fino ad ora

Tecknen Och Mätarna På Bildskärmen

1 **Livsmätare:** Livsmätaren visar hur mycket livskraft Shion har kvar. Spelet slutar när mätaren är tom.

2 **Fiendens livsmätare:** Mätaren visar hur mycket krafter en fiende har kvar. Mätaren visas när du kämpar mot en fiende

3 **Föremål/magi som du har utrustat dig med:** Här visas det föremål eller den typ av magi som Shion är redo att använda för tillfället

4 **Guld (GOLD):** Numret visar antalet guldmynt Shion har samlat på sig hittills.

Wat Staat Er Op Het Scherm

1 **Levensmeter:** Hier staat hoeveel energie Shion nog heeft. Als deze meter leeg is, is het spel afgelopen

2 **Vijand's levensmeter:** Hier staat hoeveel kracht je vijand nog heeft en je ziet de meter alleen tijdens het gevecht

3 **Voorwerp/Magie Uitrusting:** Hier staat het voorwerp en de soort magie die Shion op dat moment heeft

4 **Goud:** Hier staat het aantal goudstukken die Shion tot dan toe heeft verzameld.

Ruudun Signaalit

1 **Elinvoimamitta:** Näyttää Shionilla jäljellä olevan energian. Jos tämä mitta tyhjenee, peli loppuu

2 **Vihollisen Elämänmitta:** Tämä näyttää vihollisena jäljellä olevan voiman ja tulee esille taistelun aikana

3 **Mukana Oleva Tavara/Taika:** Esittää Shionilla sillä hetkellä valmiina olevan Tavaran tai Taian tyypin

4 **Kulta:** Esittää kuinka monta Kultakimpaletta Shion on siihen mennessä kerännyt

I Negozi

Durante il vostro viaggio passerete attraverso diverse città e villaggi, dove incontrerete diversi tipi di negoz. Potete comprare diversi tipi di elementi che vi aiuteranno a continuare la vostra avventura

Affärerna

Du kommer att dra igenom många städer och byar på din färd där du kommer att finna många olika typer av affärer. Du kan köpa många olika slags utrustning för att hjälpa dig vidare på din äventyrsfyllda färd.

De Winkels

Tijdens het spel kom je door veel dorpen en steden waar je allerlei verschillende winkels kunt vinden. Je kunt daar verschillende voorwerpen kopen die je onderweg zullen helpen

Kaupat

Matkasi aikana kuljet monen kaupungin ja kylän läpi. Jossa on monenlaisia kauppoja. Voit ostaa monia erilaisia tavaroita, jotka auttavat sinua jatkamaan seikkailuasi

Combat Shop

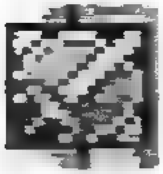
Here you may purchase Weapons, Armor and Shields. The Monsters get stronger as the game progresses so upgrade these items as soon as you can afford to

Item Shop

2 You can buy Boots, Medicine and other important goods here

Inn

3 Come to the Inn when you need a rest, or when you want to save your game



Waffengeschäft

1 Hier können Sie Waffen Rüstungen und Schilde kaufen Die Monstren werden im Laufe des Spiels stärker so daß Sie immer diese Artikel so schnell wie möglich erneuern sollten

Ausrüstungsgeschäft

2 Hier können Sie Stiefel Medizin und andere wichtige Dinge kaufen

Pension

3 Kommen Sie in die Pension wenn Sie sich ausruhen wollen. oder wenn Sie Ihr Spiel speichern wollen.

Magasin De Combat

1 Vous pouvez y acheter des armes, une armure et des boucliers. Les monstres deviennent plus forts à mesure que la partie avance donc équipez-vous mieux dès que possible

Magasin D'accessoires

2 Vous pouvez y acheter des bottes, des médicaments et autres marchandises

Auberge

3 Allez à l'auberge pour vous reposer ou pour sauvegarder la partie

2

Tienda De Combate

1 Aquí podrá adquirir muchas armas y escudos. Los monstruos serán cada vez más potentes a medida que avance el juego. motivo por el que tendrá que adquirir estos ítemes cuando pueda

Tienda De Ítemes

2 Aquí podrá comprar botas. medicinas, y otros artículos importantes

Posada

3 Entre en la posada cuando necesite descansar o cuando desee almacenar su juego

L'armeria

1 Qui potete comprare armi, corazze e scudi. I mostri diventano sempre più forti più che il gioco continua. Munitevi di questi elementi il prima possibile.

Vapenhandeln

1 Här kan du köpa vapen, rustningar och sköldar. Monstren blir starkare allteftersom du tar dig längre och längre fram i spelet så köp bättre utrustning så fort du har råd.

Gevechts Winkel

1 Hier kun je Wapens, Harnassen en Schilden kopen. Als je verder komt in het spel worden de monsters steeds sterker en heb jij dus ook betere wapens en bescherming nodig.

Taistelukauppa

1 Täällä voit ostaa Aseita, Haarniskoja ja Kilpiä. Pelin edetessä Hirviöistä tulee vahvempia, joten parinna näitä tavaroita heti, kun sinulla on siihen varaa.

Il Negozio Degli Elementi

2 Potete comprare stivali, medicine e altre merci importanti.

Diversehandeln

2 Här kan du köpa stövlar, medicin och andra viktiga varor.

Voorwerpen Winkel

2 Hier kun je Laarzen, Medicijnen en andere belangrijke voorwerpen kopen.

Tavarakauppa

2 Voit ostaa Saappaita, Lääkkeitä ja muita tärkeitä tavaroita täällä.

Pensione

3 Andate in una pensione tutte le volte che avete bisogno di riposarvi o quando volete salvare il gioco.

Värdshuset

3 Ta in på värdshuset när du behöver vila eller när du vill lagra ditt spel i minnet.

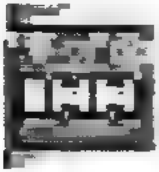
Herberg

3 Kom naar de herberg om uit te rusten of als je je spel wilt bewaren.

Inn

3 Mene Innin, kun olet levon tarpeessa tai kun haluat säästää pelisi.

3



Helpful Information

① Treasure Chest

You find treasure chests in the dungeons of Monster World. To open one, stand in front of it and press the D-Button up. There may be Gold, an Item or other valuable piece inside.

② Hearts

The small ones add vitality to Shion's gauge, and the large ones make the gauge bigger. You'll find them after defeating particularly tough enemies or after opening treasure chests.

Nützliche Information

① Schatztruhe

Sie finden Schatztruhen in den Höhlen der Monster World. Um eine zu öffnen, stellen Sie sich davor und drücken Sie die Richtungstaste nach oben. Es kann Gold darin sein, ein Artikel oder andere wertvolle Sachen.

② Herzen

Die kleinen Herzen geben Shion mehr Lebenskraft, und die großen machen den Lebenskraftmesser länger. Sie finden Herzen, nachdem Sie besonders starke Feinde besiegt haben, oder nachdem Sie bestimmte Schatztruhen geöffnet haben.

Informations Supplémentaires

① Coffre Á Trésor

Vous trouverez des coffres à trésor dans les dongeons de Monster World. Pour en ouvrir un, placez-vous devant et appuyez vers le haut sur la touche D. Vous trouverez de l'or un accessoire ou autre objet de valeur à l'intérieur.

② Coeurs

Les petits coeurs remplissent la jauge de vitalité de Shion et les gros agrandissent la jauge elle-même. Vous les trouverez après avoir vaincu certains ennemis particulièrement coriaces ou dans des coffres à trésor.

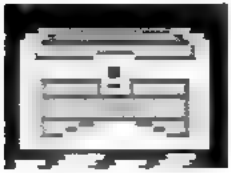
Información Útil

① Cofre De Tesoro

Usted encontrará cofres de tesoros en Moster World. Para abrir uno, póngase frente a él y presione el botón D hacia arriba. Es posible que dentro del mismo haya oro, un ítem, o una pieza de valor.

2 Corazones

Los pequeños añadirán vitalidad al indicador de Shion y los grandes aumentarán dicho indicador. Usted podrá encontrarlos después de haber derrotado enemigos particulares, o al abrir cofres de tesoros.



Informazioni Utili

1 Scrigno Del Tesoro

Troverete gli scrigni del tesoro nelle caverne sotterranee di Monster World. Per aprirne uno, mettetevi di fronte e premete il tasto D verso l'alto. Al suo interno potrebbe esserci dell'oro, un elemento o un pezzo di valore.

2 Cuori

Quelli piccoli aumentano il misuratore di vitalità di Shion e quelli più grandi ingrandiscono il misuratore. Li troverete dopo avere annientato dei nemici particolarmente forti o aprendo uno scrigno del tesoro.

Nyttiga Tips

1 Skattkista

Du kommer att hitta skattkistor i Monsterlands många hålor. Ställ dig mitt framför en skattkista och vicka styrkulan D uppåt för att öppna den. Skattkistan kan innehålla guld, ett föremål eller något annat värdefullt.

2 Hjärtan

De små hjärtana ger Shion extra livskraft och de stora gör livsmätaren större. Du hittar de stora hjärtana efter att du besegrat särskilt tuffa fiender eller när du öppnar en skattkista.

Handige Informatie

1 Schatkist

In de kerkers van Monster World kun je schatkisten vinden. Ga er voor staan en druk op omhoog op de R-toets om hem te openen. Er zit misschien Goud, een voorwerp of ander waardevol ding in.

2 Harten

De kleine hartjes vullen de levensmeter van Shion en de grote maken de meter langer. Je kunt ze vinden als je bepaalde sterke vijanden verslaat of in de schatkisten.

Tietoja Avuksi

1 Aarrearkku

Löydät aarrearkkuja Hirviömaan vankityrmistä. Avataksesi yhden, seiso sen edessä ja paina D-Näppäintä ylös. Sen sisällä voi olla Kultaa, Tavara tai jokin muu arvokas esine.

2 Sydämet

Pienet lisäävät elinvoimaa Shionin mittaan ja sommat tekevät mitasta suuremman. Löydät niitä tuhottuasi tavallista kovempia vihollisia tai aarrearkkujen avaamisen jälkeen.

2

③ Gold

Gold can be collected by defeating monsters and emptying treasure chests. It may appear in the form of coins or money bags. Tougher enemies carry more Gold. Help Shion to collect Gold and use it to buy new Weapons, Items, etc.

③ Gold

Gold kann gesammelt werden, indem Monstren besiegt werden und Schatztruhen geleert werden. Es kann in Form von Munzen oder Goldbeuteln erscheinen. Harte Feinde tragen mehr Gold. Helfen Sie Shion, Gold zu sammeln und verwenden Sie es um neue Waffen, Artikel etc. zu kaufen.

③ Or

Vous obtenez de l'or en battant des monstres ou dans des coffres à trésor. L'or apparaît sous forme de pièce ou de sac d'argent. Les ennemis les plus coriaces sont ceux qui transportent le plus d'or. Aidez Shion à ramasser de l'or pour acheter des armes, des accessoires, etc.

③ Oro

El oro podrá recolectarse derrotando monstruos y vaciando cofres de tesoros. El oro puede aparecer en forma de monedas o bolsas. Cuanto más fuertes sean los enemigos, más oro transportarán. Ayude a Shion a recolectar oro, y empléelo para comprar armas e ítemes nuevos.

Combat Gear

The following pieces can be purchased at the Combat shop:

1. Weapon
2. Armor
3. Shield

Kampfausstattung

Die folgenden Gegenstände können im Waffengeschäft gekauft werden.

1. Waffe
2. Rüstung
3. Schild

Tenue De Combat

Vous pouvez acheter les articles suivants au magasin de combat :

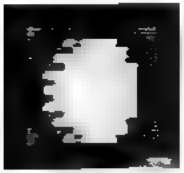
1. Arme
2. Armure
3. Bouclier

Equipo De Combate

En la tienda de combate podrá adquirir los artículos siguientes:

1. Arma
2. Coraza
3. Escudo

③



3 **Oro**

Potete ammucchiare dell'oro distruggendo mostri e svuotando gli scrigni del tesoro. L'oro può apparire sotto forma di monete o di sacche contenenti denaro. I nemici più duri portano più oro. Aiutate Shion a raccimolare dell'oro e usarlo per comprare nuove armi, elementi ecc.

3 **Guld**

Du kan samla på dig guld genom att besegra monster eller öppna skattkistor. Guld kan visa sig som mynt eller i en penningpung. Ju tuffare fiender desto mer guld bär de med sig. Hjälp Shion att samla guld och använd det till att köpa nya vapen, föremål o.s.v.

3 **Goud**

Je krijgt goud als je vijanden verslaat of als je het vindt in een schatkist. Het verschijnt in de vorm van munten of geldzakken. Sterkere vijanden hebben meer goud. Verzamel zoveel mogelijk goud voor Shion om daarmee nieuwe wapens en voorwerpen te kopen.

3 **Kulta**

Voit kerätä kultaa tuhoamalla hirviöitä ja tyhjentämällä aarrearkkuja. Kulta voi esiintyä kolikkojen tai rahasäkkien muodossa. Kovemmilla vihollisilla on enemmän kultaa. Auta Shionia keräämään kultaa ja käytä sitä ostaaksesi uusia Aseita, Tavaroita, jne.

Dispositivi Di Combattimento

I seguenti pezzi possono essere acquistati all'armeria

1 Arma

2 Corazza

3 Scudo

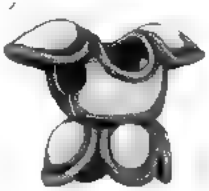
Stridsutrustning

Följande föremål kan köpas i vapenhandeln

1 Vapen

2 Rustning

3 Sköld



Gevechts Uitrusting

Je kunt de volgende dingen kopen in de Gevechts Winkels

1 Wapen

2 Harnas

3 Schild

Taisteluvarusteet

Seuraavat tavarat voidaan ostaa Taistelukaupasta

1 Ase

2 Haarniska

3 Kilpi

Items

The following items can be acquired in one of three ways: by defeating an enemy, by purchasing them at the item shop, or by opening a treasure chest.

1. **Boots**
2. **Magic items**
   (You'll need these in order to use Magic.)

Artikel

Die folgenden Artikel können auf eine von drei Weisen erworben werden: Durch Besiegen eines Feindes, durch Kauf im Ausrüstungsgeschäft oder durch Öffnen einer Schatztruhe.

1. **Stiefel**
2. **Mageartikel**
   (erforderlich, um Magie einzusetzen)

Accessoires

Vous pouvez acquérir les accessoires suivants de trois manières : en battant un ennemi, en les achetant au magasin d'accessoires ou en ouvrant un coffre à trésor.

1. **Bottes**
2. **Accessoires de magie**
   (Ces accessoires sont nécessaires pour utiliser la magie.)

Ítemes

Los ítem siguientes podrán adquirirse de una de las tres formas siguientes: derrotando un enemigo, adquiriéndo los en la tienda de ítemes, o abriendo un cofre de tesoro.

1. **Botas**
2. **Ítemes mágicos**
   (Usted los necesitará a fin de poder emplear poderes mágicos.)

1

Elementi

I seguenti elementi possono essere acquistati in uno dei seguenti tre modi: distruggendo un nemico, comprando all negozio degli elementi o aprendo uno scrigno del tesoro.

1 **Stivali**

2 **Elementi magici**
(Ne avete bisogno per usare la magia.)

Föremål

Följande föremål kan du skaffa dig på ett av tre olika sätt: genom att, besegra en fiende, genom att köpa dem i diversehandeln eller genom att öppna en skattkista.

① **Stövlar**

2 **Magiska föremål**
(Du behöver de magiska föremålen för att kunna använda magi.)

Voorwerpen

De volgende dingen kun je op drie verschillende manieren krijgen, door een vijand te verslaan, door ze te kopen in de Voorwerp Winkels of door schatkisten te openen

① **Laarzen**

2 **Magische Voorwerpen**
(Deze heb je nodig om Magie te kunnen gebruiken.)

Tavarat

Seuraavia Tavaroita voidaan hankki yhdellä kolmesta tavasta: lyömällä vihollisen, ostamalla ne Tavarakaupasta tai avaamalla aarrearkun.

1 **Saappaat**

2 **Taikatavarat**
(Tarvitset näitä käyttääksesi Taikaa.)

2

Special Items

These items cannot be equipped. You'll be able to use them automatically when they're necessary.

1. Elixir
2. Key
3. Lamp

The following items can be equipped and used any time.

4. **Medicine**: Restores some of Shion's lost vitality (can only be used once).

   Note. There are varying grades of this that will restore more vitality.

5. **Ocarina**: A musical instrument required to open certain doors (can be used repeatedly).

   Note: This item is useless if you don't learn the tunes which open the doors.

1

Spezielle Artikel

Diese Artikel können nicht erworben werden. Sie können sie automatisch einsetzen, wenn nötig.

1. Elixier
2. Schlüssel
3. Lampe

Die folgenden Artikel können erworben und jederzeit eingesetzt werden.

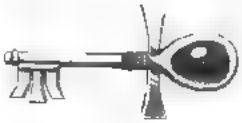
4. **Medizin**: Stellt einen Teil der verlorenen Lebenskraft von Shion wieder her (kann nur einmal verwendet werden).

   Hinweis. Es gibt verschiedene Stärken, die mehr oder weniger Kraft geben.

5. **Ocarina**: Ein Musikinstrument, das zum Öffnen bestimmter Türen erforderlich ist (kann wiederholt verwendet werden).

   Hinweis. Dieser Artikel ist nutzlos, wenn Sie nicht die Melodien kennen, mit denen Türen geöffnet werden.

2



Accessoires Spéciaux

Vous ne pouvez pas être équipé de ces accessoires. Vous pouvez les utiliser automatiquement quand ils sont nécessaires.

1. Elixir
2. Clé
3. Lampe

Vous pouvez vous équiper des accessoires suivants et les utiliser à n'importe quel moment.

4. **Médicament**: Rétablit la vitalité perdue de Shion (peut être utilisé une seule fois).

   Remarque: Ce médicament rétablit plus de vitalité s'il est très dosé.

5. **Ocarina**: Cet instrument musical est nécessaire pour ouvrir certaines portes (peut être utilisé plusieurs fois).

   Remarque: Cet accessoire s'avère inutile si vous n'avez pas appris la mélodie qui permet d'ouvrir les portes.

Ítems Especiales

Estos ítemes no podrán llevarse. Usted podrá emplearlos automáticamente cuando sean necesarios.

1. Elixir
2. Llave
3. Lámpara

Los ítemes siguientes podrán llevarse y emplearse en cualquier momento.

4. **Medicina**: Restablece la vitalidad perdida de Shion (solamente podrá emplearse una vez).

   Nota: Existen varios grados de medicina con diferentes niveles de restablecimiento de la vitalidad.

5. **Ocarina**: Instrumento musical requerido para abrir ciertas puertas (podrá emplearse repetidamente).

   Nota: Este instrumento será inútil a menos que aprenda la música que abre las puertas.

3

Elementi Speciali

Non ci si può equipaggiare con questi elementi. Sarete in grado di usarli automaticamente quando saranno necessari

1 Elisir
2 Chiave
3 Lampada

Potete munirvi e usare i seguenti elementi in qualsiasi momento

4 **Medicina**. Ridà a Shion un po della vitalità persa (può essere usato solo una volta)

Nota: Esistono diverse gradazioni di medicina e alcune possono ridare più vitalità di altre

5 **Ocarina**. Strumento musicale necessario per aprire certe porte (può essere usato più volte).

Nota: Questo elemento non ha nessuna utilità se non si imparate i toni musicali necessari per aprire le porte

4

Specialiföremål

Du kan inte skaffa de här föremålen som utrustning. Du kommer automatiskt att kunna använda dem när så behövs.

1 Elixir
2 Nyckel
3 Lykta

Följande föremål kan du skaffa dig och använda närhelst du vill

4 **Medicin**. Återställer en del av Shions förlorade livskraft (medicin kan bara användas en gång)

OBS! Olika slags mediciner ger Shion olika mycket tillbaka av hans livskraft

5 **Okarina**. Det här musikinstrumentet behövs för att öppna vissa dörrar (en okarina kan användas flera gånger).

OBS! Musikinstrumentet är värdelöst om du inte först lär dig melodierna som öppnar dörrarna.

Speciale Voorwerpen

Deze voorwerpen kun je niet kiezen. Je gebruikt ze automatisch als dat nodig is.

1 Elixer
2 Sleutel
3 Lamp

De volgende voorwerpen kun je kiezen en altijd gebruiken.

4 **Medicijn**: Vult weer een stukje op Shion's levensmeter (kan maar één keer gebruikt worden).

N.B. Er zijn verschillende sterktes die meer of minder herstellen

5 **Ocarina**: Een muziekinstrument dat bepaalde deuren opent (kan vaker gebruikt worden).

N.B. Je hebt niets aan dit voorwerp als je niet weet wat je erop moet spelen

5

Erikoistavarat

Näillä tavaroilla ei voi varustautua. Voi käyttää niitä automaattisesti, kun ne ovat tarpeellisia.

1 Eliksiir
2 Avain
3 Lamppu

Seuraavilla tavaroilla voi varustautua ja niitä voi käyttää milloin tahansa.

4 **Lääke.** Palauttaa osan Shionin menettämää elinvoimaa (voidaan käyttää ainoastaan kerran).

Huom: On eri asteisia lääkkeitä, jotka palauttaavat enemmän elinvoimaa.

5 **Okarina**: Musiikki instrumentti jolka on välttämätön tiettyjen ovien aukaisemiseen (voidaan käyttää toistuvasti)

Huom: Tämä tavara on käyttökelvoton ellet opi sävelkä jotka aukaisevat ovel

Magic

There are six types of Magic that Shion can use. Magic can be equipped and used when necessary as long as you have Magic Items.

You may have two types of Magic equipped at one time. To use the Magic in the box on the left, press and hold Button A and press the D-Button to the left. To use the other Magic currently equipped, press and hold Button A and press the D-Button to the right. Shion will find it almost impossible to succeed without Magic!

1. **Fire Storm**: Burning spheres rain down on enemies, causing considerable damage.
2. **Quake**: An earth-shattering blast that does great damage to stronger monsters when they're on the ground.

Magie

Es gibt sechs Arten von Magie, die Shion verwenden kann. Magie kann nach Bedarf erworben und eingesetzt werden, solange wie sie Magieartikel haben.

Sie können jeweils zwei Typen von Magie zur Zeit einsetzen. Um die im Kasten links gezeigte Magie zu verwenden, halten Sie Taste A gedrückt und drücken die Richtungstaste nach rechts. Shion wird es fast unmöglich finden, es ohne Magie zu schaffen!

1. **Feuersturm**: Brennende Kugeln regnen auf Feinde herab und verursachen große Schäden.
2. **Erdbeben:** Eine Riesenexplosion die großen Monstren erheblich zusetzt, wenn diese auf dem Boden sind.

Magie

Shion peut utiliser six types de magie. Vous pouvez utilisez la magie quand vous voulez si vous avez des accessoires de magie.

Vous pouvez être équipé de deux types de magie en même temps. Pour utiliser la magie dans la case de gauche, maintenez la touche A enfoncée et appuyez vers la gauche sur la touche D. Pour utiliser l'autre magie, maintenez la touche A enfoncée et appuyez vers la droite sur la touche D. Shion a besoin de la magie pour réussir.

1) **Tempête de feu.** Une pluie de spheres de feu s abat sur les ennemis, causant beaucoup de dommages.
2) **Tremblement:** Un tremblement de terre qui cause beaucoup de dommages au monstres les plus forts quand ils sont au sol.

Poderes Mágicos

Existen tipos de poderes mágicos que Shion podrá emplear. El poder mágico podrá llever y utilizarse cuando sea necesario, siempre y cuando posea ítemes mágicos.

Usted podrá poseer dos tipos de poderes mágicos a la vez. Para emplear el poder mágico del cuadrado de la izquierda, mantenga pulsado el botón A y presione hacia la izquierda el botón D. Para emplear el poder mágico que posea actualmente, mantenga pulsado el botón A y presione hacia la derecha. ¡Shion prácticamente no obtendrá éxito en su aventura sin poderes mágicos.

1. **Tormenta de fuego:** Sobre el enemigo lloverán esferas ardientes, causando daños considerables.
2. **Terremoto:** Explosión que hará añicos la tierra y que causará gran daño a monstruos fuertes cuando se encuentren en el suelo.

Magia

Ci sono sei tipi di magia che Shion può usare. Le magie possono essere prese e usate quando necessario fino a quando si possiedono elementi magici.

Potete munirvi di due tipi di magia per volta. Per usare la magia nel riquadro a sinistra tenere premuto il tasto A e premere il tasto D sulla sinistra. Per usare altre magie che possedete attualmente tenete premuto il tasto A e premete il tasto D sulla destra. È quasi impossibile che Shion abbia successo nella sua avventura senza usare la magia!

Bufera di fuoco: Sfere infuocate cadono dall'alto su nemici causando dei danni considerevoli.

2 **Terremoto:** Una scossa al terreno che provoca dei seri danni ai mostri più forti se questi si trovano a terra.

Magi

Shion kan använda sex olika sorters magi. Det är möjligt att utrusta dig med olika sorters magi och använda en viss sort när det behövs förutsatt att du har magiska föremål.

Du kan bära med dig två olika sorters magi på en och samma gång. Tryck på en knapp A och håll kvar, samtidigt som du vickar styrkulan D åt vänster för att använda magin till vänster i rutan för föremål/magi. Tryck på knapp A och håll kvar, samtidigt som du vickar styrkulan D åt höger för att använda den andra sorteris magi av de två du bär med dig för i fället. Shion kommer att upptäcka att det är i det närmaste omöjligt att klara sig utan magi.

1 **Eldstorm:** Eldklot regnar ner över fienden och orsakar betydliga skador.

2 **Jordbävning:** En explosion som får jorden att rämna och som biter betydligt bättre på starkare monster om de befinner sig på marken.

Magie

Er zijn zes verschillende soorten magie die Shion kan gebruiken. Als je Magie Voorwerpen hebt, kun je Magie kiezen en gebruiken wanneer je het nodig hebt.

Je kunt twee soorten magie tegelijk kiezen. Om de magie uit de linker box te gebruiken, moet je op toets A en op links op de R-toets drukken. Om de andere magie te gebruiken, moet je op rechts op de R-toets en op toets A drukken. Als Shion geen magie gebruikt, is het bijna onmogelijk om verder te komen!

1 **Vuurstorm:** Vuur stort naar beneden en neemt je vijand goed te pakken.

2 **Beving:** Een enorme aardbeving treft vooral de sterkere monsters als ze maar op de grond staan.

Taika

Shion käyttävissä on kuuden tyyppistä Taikaa. Taialla voidaan varustautua ja sitä voidaan käyttää, kun se on tarpeellista, niin kauan kun sinulla on Taikatavaroita.

Voit varustautua kahden tyyppisellä Taialla kerrallaan. Käyttääksesi vasemmanpuoleisessa laatikossa olevaa Taikaa paina ja pidä Näppäin A alaspainettuna ja paina D-Näppäintä vasemmalle. Käyttääksesi toista sillä hetkellä mukanasi olevaa Taikaa paina ja pidä Näppäin A alaspainettuna ja paina D-Näppäintä oikealle. Shion tulee huomaamaan että selviytyminen ilman Taikaa on lähes mahdotonta!

1 **Tulimyrsky:** Palava palloja sataa vihollisten niskaan aiheuttaen huomattavia vahinkoja.

2 **Järistys.** Maata värisyttävä räjähdys, joka aiheuttaa suuria vahinkoja vahvemmille hirviöille niiden ollessa maassa.

3 **Power**: Shion becomes more powerful for a short time

4 **Shield**: For a short time, Shion is enveloped in a force field that protects him while under attack. As he is attacked, he won't suffer any damage but remember that the force field is gradually weakened.

5 **Thunder**: Capture the power of real thunder and turn it against your enemies!

6 **Return**: Use this Magic to return to the last Inn you visited. Return Magic can literally save your skin!

3 **Kraft**: Shion wird für kurze Zeit erheblich stärker

4 **Schild**: Kurze Zeit lang wird Shion von einem Kraftschild eingehüllt, der ihn schützt, während er angegriffen wird. Wenn er angegriffen wird, leidet er keine Schäden, aber denken Sie daran, daß das Kraftfeld langsam schwächer wird.

5 **Donner**: Fangen Sie die Kraft echten Donners ein und wenden Sie sie gegen Ihre Feinde an!

6 **Rückkehr**: Verwenden Sie diesen Magieartikel, um zur zuletzt besuchten Pension zurückzukehren. Mit der Rückkehrmagie können Sie manchmal Ihren Hals retten!

3 **Force**: Shion devient plus fort pendant un certain temps.

4 **Bouclier**: Shion est enveloppé dans un champs protecteur pendant une attaque mais cela ne dure pas longtemps. Au début de l'attaque, il n'est absolument pas touché mais rappelez-vous que le champs protecteur s'affaiblit petit à petit.

5 **Tonnerre**: Capturez la force du tonnerre pour la diriger sur vos ennemis!

6 **Retour**: Cette magie vous permet de revenir à l'auberge précédente, ce qui peut littéralement sauver votre peau!

3 **Potencia**: Shion adquirirá mayor potencia durante cierto tiempo.

4 **Escudo**: Durante cierto tiempo, Shion se verá envuelto en un campo de fuerza que lo protegerá contra ataques. Cuando se vea atacado no sufrirá ningún daño, pero recuerde que el escudo se irá debilitando gradualmente.

5 **Rayo**: Tome la potencia de un rayo real y diríjala hacia sus enemigos!

6 **Retorno**: Emplee este poder mágico para volver a la última posada que haya visitado. ¡El poder mágico del retorno le salvará el pellejo en muchas ocasiones!

3

4

3 **Potenza:** Shion diventa più forte per breve tempo

4 **Scudo:** Per un breve tempo. Shion è protetto da un campo di forza contro gli attacchi. Anche se viene attaccato, non subisce alcun danno ma ricordate che campo di forza si attenua un pò alla volta.

5 **Lampo:** Cattura il potere di un lampo reale e lo getta contro i nemici

6 **Ritorno:** Usate questa magia per ritornare all'ultima pensione in cui vi siete fermato. La magia di ritorno può letteralmete salvarvi la vita!

3 **Extrakraft:** Shion får extra kraft för en kort stund.

4 **Sköld:** Shion omges för en kort stund av ett kraftfält som skyddar honom från fiendens attacker Han kommer inte att ta skada när han attackeras men kom ihåg att kraftfältet försvagas varje gång det träffas.

5 **Åska:** Använd kraften hos ett riktigt åskväder mot dina fiender

6 **Retur:** Använd den här magin för att ta dig tillbaka till det senaste värdshuset du besökte. Returmagin kan rädda ditt skinn, bokstavligen!

3 **Kracht:** Shion wordt heel even erg sterk

4 **Schild** Shion krijgt voor een tijdje een krachtveld om zich heen Hij wordt niet gewond als hij geraakt wordt maar het veld wordt wel zwakker

5 **Donder:** Versla je vijanden met de kracht van een echte bliksem!

6 **Terug** Met deze magie ga je terug naar de herberg waar je het laatste was Deze magie kan echt je leven redden!

3 **Voima:** Shionista tulee voimakkaampi lyhyeksi aikaa.

4 **Kilpi** Lyhyen aikaa Shionia ympäröi voimakenttä, joka suojaa häntä hyökkäysten aikana Kun häntä kohti hyökätään, hän ei loukkaannu, mutta muista, että voimakenttä heikkenee asteittain.

5 **Ukkonen:** Vangitse oikean ukkosen voima ja käännä se vihollisiasi vastaan!

6 **Paluu:** Käytä tätä Taikaa palataksesi takaisin viimeeksi vierailemaasi Innniin. Paluutaika voi kirjaimellisesti pelastaa nahkasi!

5

6

Equipment Window

Press the Start Button to pause the game and open this window. When you're finished, press the Start Button again or press Button B to return to the game. You cannot access the Equipment window at the following times:

- During combat
- During movement
- While underwater
- While in mid-air

1. Vitality Meter
2. Item/Magic currently equipped
3. Attack Points
4. Defense Points
5. Special Points
6. Equipment Inventory/Selection

Ausstattungsfenster

Drücken Sie die Starttaste, um im Spiel zu pausieren, und öffnen Sie dieses Fenster. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Starttaste erneut oder drücken Taste B, um zum Spiel zurückzukehren. Sie können das Ausrüstungsfenster allerdings in den folgenden Situationen nicht einschalten:

- Beim Kampf
- Bei der Bewegung
- Unter Wasser
- In der Luft

1. Lebenskraftanzeige
2. Momentan getragene Artikel/ Mage
3. Angriffspunkte
4. Verteidigungspunkte
5. Spezialpunkte
6. Ausrüstungsliste/Wahl

Fenêtre Des Équipements

Appuyez sur la touche Start pour faire une pause et ouvrez la fenêtre. Quand vous avez terminé, appuyez de nouveau sur la touche Start ou sur la touche B pour revenir à la partie. Vous ne pouvez pas accéder à la fenêtre dans les cas suivants :

- Pendant le combat
- En mouvement
- Sous l'eau
- En l'air

1. Compteur de vitalité
2. Accessoire/magie actuellement en votre possession
3. Points d'attaque
4. Points de défense
5. Points spéciaux
6. Inventaire/sélection d'équipement

Ventanilla De Equipos

Presione el botón de inicio para realizar una pausa en el juego y abra esta ventanilla. Cuando haya finalizado, vuelva a presionar el botón de inicio o presione el botón B a fin de volver al juego. Usted no podrá lograr acceso a la ventanilla de equipos en los casos siguientes:

- Durante un combate
- Durante un movimiento
- Bajo el agua
- En medio del aire

1. Indicador de vitalidad
2. Ítem/poder mágico actualmente en su posesión
3. Puntos de ataque
4. Puntos de defensa
5. Puntos especiales
6. Inventario/selección de equipos

Finestra Di Equipaggiamento

Premete il tasto Start per fare una pausa nel gioco e aprire questa finestra. Quando avete finito, premete di nuovo il tasto Start o premete il tasto B per ritornare al gioco. Non avete accesso alla finestra di riarmamento nei seguenti casi:

- Durante il combattimento
- In movimento
- Sott acqua
- A mezz'aria

1. Misuratore di vitalità
2. Elemento/Magia di cui siete attualmente in possesso
3. Punti di attacco
4. Punti di difesa
5. Punti speciali
6. Inventario dell'equipaggiamento/ Selezione

Valrutan För Utrustning

Tryck på startknappen för att ta en paus mitt i spelet och ta fram valrutan för utrustning. Tryck igen på startknappen eller på knapp B, när du valt färdigt, för att fortsätta spela. Du kan inte gå till valrutan för utrustning vid följande tillfällen:

- Mitt i en strid
- I rörelse
- När du befinner dig under vattnet
- När du befinner dig mitt i luften

1. Livsmätare
2. Föremål/magin som du bär med dig för tillfället
3. Anfallspoäng (AP)
4. Försvarspoäng (DP)
5. Specialpoäng (SP)
6. Lista för val av utrustning (SE.ECT)

Uitrusting Scherm

Druk op de Start Toets om te pauzeren en dit scherm te zien. Als je klaar bent moet je weer op Start of op toets B drukken om verder te gaan met het spel. Je kunt in de volgende situaties niet naar het Uitrusting Scherm gaan:

- Tijdens een gevecht
- Tijdens een verplaatsing
- Onder water
- Midden in de lucht

1. Levensmeter
2. Huidig gekozen Voorwerp/Magie
3. Aanvals Punten
4. Verdedigings Punten
5. Speciale Punten
6. Uitrustingen Keuze

Varusteikkuna

Paina Aloitusnäppäintä pitääksesi pelitauon ja avataksesi tämän ikkunan. Kun olet valmis paina Aloitusnäppäintä uudelleen tai paina Näppäintä B palataksesi peliin. Et voi mennä Varusteikkunaan seuraavissa tilanteissa:

- Taistelun aikana
- Liikkuessasi
- Veden alla ollessasi
- Ilmassa ollessasi

1. Elinvoimamitta
2. Tavara/Taika, jolla olet sillä hetkellä varustautunut
3. Hyökkäyspisteet
4. Puolustuspisteet
5. Erikoispisteet
6. Varusteiden Luettelo/Valinta

Selecting an Item

In the Equipment Inventory section, use the D-Button to place the marker next to a category (Weapon, Armor, Shield, Boots, Item or Magic) and press Button A or C. The list of available items appears.

Place the marker next to the item you want to equip, and press Button C. In the beginning of the game certain items are already equipped. You can upgrade when you find the Shops later on (page 16).

In the case of Item or Magic, select an item by placing the marker next to it. Then press Button A and hold the D-Button left or right. A symbol showing what you've equipped is displayed in one of the two boxes in the upper right corner of the main screen.

Note: When you equip a new item or Magic, the one previously visible is no longer equipped.

Wählen eines Artikels

Im Abschnitt Ausrüstungsliste verwenden Sie die Richtungstaste, um die Spielmarkierung neben eine Kategorie zu bewegen (Waffe, Rüstung, Schild, Stiefel, Artikel oder Magie) und drücken Sie Taste A oder C. Die Liste erhältlicher Artikel erscheint.

Bringen Sie die Spielmarkierung neben den Artikel, den Sie wünschen, und drücken Sie Taste C. Am Anfang des Spiels sind bestimmte Artikel bereits vorhanden. Sie können sich besser ausstatten, wenn Sie später die Geschäfte finden (Seite 18).

Artikel oder Magie wählen Sie, indem Sie die Spielmarkierung daneben bringen, Taste A drücken und die Richtungstaste nach links oder rechts drücken. Ein Symbol, das Ihre Ausrüstung zeigt, erscheint in einem der beiden Kästen oben rechts im Hauptbildschirm.

Hinweis: Wenn Sie einen neuen Artikel oder Magie wählen, ist der vorher gewählte Artikel nicht mehr vorhanden.

Sélection D'accessoire

Dans la section de l'inventaire d'équipement, utilisez la touche D pour placer le marqueur sur la catégorie suivante (Arme, Armure, Bouclier, Bottes, Accessoire ou Magie) et appuyez sur la touche A ou C. La liste des accessoires disponibles apparaît.

Placez le marqueur près de l'accessoire souhaité et appuyez sur la touche C. Au début de la partie, vous êtes déjà équipé de certains accessoires. Vous pouvez les remplacer par de plus performants quand vous trouvez des magasins (page 16).

Dans le cas d'un accessoire ou de la magie, sélectionnez en plaçant le marqueur à côté. Appuyez sur la touche A et maintenez la touche D enfoncée vers la gauche ou la droite. Un symbole indiquant l'accessoire apparaît dans une des deux cases en dans le coin supérieur droit de l'écran principal.

Remarque. Lorsque vous obtenez un nouvel accessoire ou magie il remplace le précédent.

Selección De Un Ítem

En la sección de inventario de equipos, emplee el botón D para colocar el señalador en la categoría (arma, coraza, escudo, botas, ítem, o poder mágico) y presione el botón A o C. Aparecerá la lista de ítemes disponibles.

Coloque el señalador en el ítem que desee tomar y presione el botón C. Al comienzo del juego, dispondrá de ciertos ítemes. Usted podrá adquirir más cuando posteriormente encuentre tiendas (página 18).

En el caso de un ítem o poder mágico, selecciónelo colocando el señalador en el mismo. Después presione el botón A manteniendo pulsado el botón D hacia la izquierda o la derecha. En uno de los dos cuadrados de la esquina superior derecha de la pantalla principal aparecerá un símbolo para indicar lo que haya adquirido.

Nota: Cuando adquiera un nuevo ítem o poder mágico, el previamente visible desaparecerá.

Per Selezionare Un Elemento

Nella sezione dell'inventario dell'equipaggiamento (Equipment Inventory) usata il tasto D per collocare il segno vicino alla categoria (Arma, Corazza, Scudo, Stivali Elemento o magia) e premete il tasto A o C. Compare la lista degli elementi a disposizione

Collocate il segno vicino all'elemento di cui volete essere munito e premete il tasto C. All inizio del gioco, alcuni elementi vengono già forniti. Potete rifornirvi di nuovo quando trovate dei negozi più avanti nel gioco (pagina 19).

In caso di un elemento o magia, selezionate un elemento ponendo il segno vicino ad esso. Premete quindi il tasto A e tenete premuto il tasto D a sinistra o a destra. Un simbolo che vi mostra quello che possedete viene visualizzato in uno dei due riquadri nell angolo a destra in alto sullo schermo principale

Nota Quando vi equipaggiate di un nuovo elemento o magia, quello visibile precedentemente non lo possedete più.

Att välja utrustning

Vicka styrkulan D för att flytta markören på listan SELECT till rubriken för en av grupperna av utrustning (Vapen WEAPON rustning ARMOR, sköld SHIELD, stövlar BOOTS föremål ITEM eller magi MAGIC) och tryck sedan på knapp A eller C. En lista på den utrustning som finns att välja på i gruppen visas

Flytta upp markören till den utrustning du vill ha och tryck på knapp C. Viss utrustning får du redan från början, när du börjar spelet. Du kan skaffa bättre utrustning senare, när du stöter på en av älfärerna (sidan 19)

Du väljer ett föremål eller ett slags magi genom att helt enkelt flytta upp markören till det du vill ha. Tryck sedan på knapp A, samtidigt som du vicker styrkulan D åt höger eller åt vänster. Tecknet för den utrustning du valt visas i en av rutorna uppe t. höger på bildskärmen

OBS! När du väljer ett nytt föremål förlorar du samtidigt det föremål vars tecken tidigare visades på bildskarmen.

Een Voorwerp Kiezen

In het Uitrustingen Keuze gedeelte kun je met de R-toets de cursor naast een categorie (Wapen Harnas Schild Laarzen, Voorwerp of Magie) zetten en druk dan op toets A of C. Je ziet dan de beschikbare voorwerpen.

Zet de cursor naast het voorwerp dat je wilt hebben en druk op toets C. Er zijn in het begin van het spel al bepaalde dingen aanwezig. In de winkels kun je sterkere versies kopen (pagina 19).

Bij een Voorwerp of Magie moet je de cursor eenvoudig zetten. Druk dan op toets A en op links of rechts op de R-toets. In één van de twee boxen die je in de rechter bovenhoek van je scherm ziet, zie je nu het symbool van het voorwerp of de magie die je gekozen hebt

N.B.: Als je een nieuw voorwerp of magie kiest, komt deze in de plaats van het oude symbool

Tavaran Valitseminen

Varusteluettelo-osassa käytä D-Nappia nä asetiaaksesi merkin kategorian viereen (Ase, Haarniska Kilpi, Saappaat, Tavara tai Taikal ja paina Näppäintä A tai C. Seitavilla olevien tavaroiden lista tulee esiin

Aseta merkki haluamasi varusteen viereen ja paina Näppäintä C. Pelin alussa olet varustettu jo tietyillä tavaroilla. Voit parantaa varusteitasi kun löydät Kaupat pelin edetessä katso sivulla 19)

Tavaran ta. Taian kohdalla valitse tavara aseltamalla merkk sen viereen. Paina sitten Näppäintä A ja pidä D-Näppäin vasemmalle ta oikealle pä nettuna. Symbooli joka näyttää mitä varustaudut esiintyy yhdessä pääkuvaruudun oikeassa yläreunassa olevasta kahdesta ruudusta

Huom: Varustaudussasi uudella Tavaralla tai Taialla, ei ole enää varustautunut siitä, joka oli aikaisemmin näkyvissä

Talk

The people in and around Monster World might have information that will aid you in your quest so talk with them at every opportunity. Move Shion in front of the person to whom you want to speak and press the D-Button up. That person will then tell you what he/she knows. Press Button C to speed up the messages.

Sprache

Die Bewohner von Monster World können wichtige Informationen für Sie haben. Nehmen Sie also jede Gelegenheit wahr, mit ihnen zu sprechen. Bewegen Sie Shion vor die Person, mit der Sie sprechen wollen, und drücken Sie die Richtungstaste. Die Person wird Ihnen dann sagen, was sie weiß. Drücken Sie Taste C, um die Botschaft zu beschleunigen.

Conversation

Les gens sur Monster World possèdent peut être des informations qui peuvent vous aider. Déplacez Shion devant la personne à laquelle vous souhaitez parler et appuyez vers le haut sur la touche D. Quand vous avez terminé, dirigez Shion vers la porte et appuyez vers le bas sur la touche D.

Conversación

La gente de Monster World puede poseer información que le ayudará en su aventura, por lo que deberá hablar con ella tan pronto como se presente la oportunidad. Mueva a Shion hasta colocarlo frente a la persona con la que desee hablar y presione el botón hacia arriba. La persona en cuestión le indicará lo que sepa. Para aumentar la velocidad de los mensajes, presione el botón C hacia arriba.

Enter/Exit

There are many shops and houses in Monster World and the surrounding area. To enter one, move Shion in front of the door and press the D-Button up. When you're ready to leave, again move Shion so he's facing the door and press the D-Button down.

Eintreten/Herausgehen

Es gibt viele Geschäfte und Häuser in Monster World und der Umgebung. Um einzutreten, bewegen Sie Shion vor die Tür und drücken die Richtungstaste nach oben. Wenn Sie heraus wollen, bewegen Sie Shion wieder vor die Tur und drücken die Richtungstaste nach unten.

Entrée/Sortie

Pour pénétrer dans les nombreux magasins et maisons de Monster World, déplacez Shion devant la porte et appuyez vers le haut sur la touche D. Quand vous êtes prêt à partir, placez Shion face à la porte et appuyez vers le bas sur la touche D.

Entrada/Salida

Existen muchas tiendas y casas en Monster World y el área circundante. Para entrar en una de ellas, mueva Shion hasta su puerta y presione el botón D hacia arriba. Cuando desee salir, vuelva a mover a Shion hasta la puerta y presione el botón D hacia abajo.

Conversatione

Le persone di Monster World o dei dilomi potrebbero avere delle informazioni utili per la vostra avventura Parlate per cui con loro ogni volta che ne avete le possibilità. Portate Shion di fronte alla persona con cui volete parlare e premete il tasto D sopra. Quella persona vi dirà tutto quello che sa. Premete il tasto C per vedere il messaggio più velocemente

Samtal

Det kan hända att folk i och i omgivningarna av Monsterland har information som kan vara dig till nytta i ditt uppdrag. Utnyttja varje tillfälle du får att tala med dem. Ställ Shion rakt framför den person du vill tala med och vicka styrkulan D uppåt. Personen kommer nu att berätta för dig vad han/hon vet. Tryck på knapp C för att snabba på meddelandena.

Praten

De mensen die je onderweg tegenkomt in Monster World hebben misschien waardevolle informatie voor je. Spreek ze dus aan zodra je de kans krijgt. Ga voor de persoon staan waarmee je wilt praten en druk op omhoog op de R-toets. Die persoon zal dan vertellen wat hij/zij weet. Druk op toets C om het verhaal te versnellen.

Puhuminen

Hirviömaassa ja sen ympäillä asuvilla ihmisillä voi olla tietoja, jotka auttavat sinua etsinnässäsi. Jotenkin käytä joka niin mahdollisuus jutella heidän kanssaan. Siirrä Shion sen henkilön eteen, kenen kanssa haluat puhua ja paina D-Näppäintä ylös. Henkilö kertoo sinulle sitten mitä hän tietää. Paina Näppäintä C vauhdittaaksesi viestejä.

Uscita/Entrata

Ci sono molti negozi e case nel mondo dei mostri e nelle vicinanze Per entrare in uno di questi, muovete Shion di fronte alla porta e premete il tasto D sopra. Quando siete pronti per uscire, muovete di nuovo Shion in modo che guardi la porta e premete il tasto D in basso

Att Gå In Eller Ut Ur En Byggnad

Det finns många butiker och hus Monsterland och dess omgivningar Ställ Shion framför en dörr och vicka styrkulan D uppåt för att gå in igenom dörren. Flytta Shion så att han står vänd mot dörren, när du är färdig att gå, och vicka styrkulan D nedåt.

Naar Binnen/Naar Buiten

In Monster World zijn een heleboel winkels en huizen. Als je naar binnen wilt, moet je Shion voor de deur zetten en op omhoog op de R-toets drukken. Als je weer naar buiten wilt, moet je Shion weer recht voor de deur zetten en op omlaag op de R-toets drukken.

Sisään-/Uloskäynti

Hirviömaassa ja sitä ympäröivällä alueella on monia kauppoja ja taloja. Mennäksesi sisään siirrä Shion oven eteen ja paina D-Näppäintä ylös. Kun olet valmis lähtemään siirrä Shion uudelleen oven eteen ja paina D-Näppäintä alas.

Shopping

In the many shops, goods are displayed on a counter. To purchase one, move Shion in front of it and press the D-Button up. When the shopkeeper asks you whether or not you're interested, place the marker next to Yes or No using the D-Button, and press Button A or C. Press Button B at any time to cancel.

Einkaufen

In vielen Geschäften sind Waren auf einem Tisch plaziert. Um etwas zu kaufen, bewegen Sie Shion davor und drücken die Richtungstaste nach oben. Wenn der Ladenbesitzer Sie fragt, ob Sie interessiert sind oder nicht, plazieren Sie die Spielmarkierung mit der Richtungstaste neben YES oder NO und drücken Taste A oder C. Drücken Sie die Taste B jederzeit zum Löschen.

Courses

Dans les magasins, les marchandises sont étalées sur le comptoir. Placez Shion devant la marchandise souhaitée et appuyez vers le haut sur la touche D. Quand le vendeur vous demande si vous voulez acheter, placez le marqueur près de "Yes" (oui) ou "No" (non) à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche A ou C. Appuyez sur la touche B à tout moment pour annuler.

Compra

En las tiendas aparecerán los artículos sobre un mostrador. Para adquirir uno, mueva a Shion hasta colocarlo frente a él, y presione el botón D hacia arriba. Cuando el tendero le pregunte si está interesado en tal artículo, coloque el señalador en YES o NO empleando el botón D y presione el botón A o C. Para cancelar la adquisición, presione el botón B en cualquier momento.

Game Over

When the Hearts in Shion's Vitality Meter become empty, the game ends. Don't give up so easily — the people of Monster World are depending on you to restore peace to their devastated land! If you had saved your game earlier, you can restart from that point by selecting Continue at the Title screen.

Spielende

Wenn alle Herzen im Lebenskraftmesser von Shion verschwunden sind, ist das Spiel zuende. Aber geben Sie nicht so leicht auf — die Menschen von Monster World verlassen sich auf Sie, um die Monster zu vertreiben. Wenn Sie ihr Spiel vorher gespeichert haben, können Sie an der gespeicherten Stelle neu starten, indem Sie CONTINUE im Titelbildschirm wählen.

Fin De La Partie

Lorsque les coeurs du compteur de vitalité de Shion sont vides, la partie se termine. Cependant, n'abandonnez pas trop vite, les habitants de Monster World comptent sur vous pour ramener la paix dans leur région dévastée! Si vous avez sauvegardé une partie auparavant, vous pouvez reprendre à ce point en sélectionnant 'Continue' sur l'écran de titre.

Fin Del Juego

Cuando los corazones del indicador de vitalidad de Shion se vacíen, el juego finalizará. ¡No se rinda fácilmente — la gente de Monster World depende de usted para que restablezca la paz en su tierra desvastada! Si ha almacenado anteriormente su juego, podrá reanudarlo desde tal punto seleccionando CONTINUE en la pantalla del título.

Acquisti

La maggior parte dei negozi ha la merce esposta al banco. Per comprare qualcosa, muovete Shion di fronte a ciò che volete acquistare e premete il tasto D sopra. Quando il negoziante vi chiede se siete interessati o no all'acquisto muovete il segno vicino a Yes o No usando il tasto D e premete il tasto A o C. Premete il tasto B per cancellare.

Att Handla

De olika varorna i de många affärerna visas på diskar. Ställ Shion framför ett föremål och vicka styrkulan D uppåt för att köpa det. Vicka styrkulan D för att flytta markören till ordet YES (ja) eller NO (nej) när butiksföreståndaren frågor om du är intresserad av föremålet eller inte, och tryck sedan på knapp A eller C för att mata in ditt svar. Tryck på knapp B närhelst du ångrar dig och vill ändra ett val.

Winkelen

In de winkels liggen de voorwerpen op de toonbank. Zet Shion voor het voorwerp dat je wilt hebben en druk op omhoog op de R-toets. Als de verkoper vraagt of je het wilt hebben, moet je de cursor met de R-toets bij "Yes" of "No" zetten en op toets A of C drukken. Druk op toets B om direct terug te gaan.

Ostaminen

Kaupossa tavarat ovat esillä tiskillä. Ostaakses yhden liikuta Shion sen eteen ja paina D-Näppäintä ylös. Liikkeenomistaja n kysyessä ostko kiinnostunut vai et, aseta merkki Yes n ai No n viereen D-Näppäimellä ja paina Näppäintä A tai C. Paina Näppäintä B missä vaiheessa tahansa peruuttaaksesi kaupan.

Fine Del Gioco

Quando i cuori nel misuratore di vita di Shion finiscono, gioco finisce. Non lasciatevi scoraggiare così presto — gli abitanti di Monster World ripongono tutta la loro fiducia in voi per riportare la pace nella loro terra! Se avete precedentemente salvato il vostro gioco, potete ricominciare da quel punto selezionando Continue alla schermo de titolo.

Spelets Slut (GAME OVER)

När alla hjärtan på Shions livsmätare försvunnit är spelet slut. Ge inte upp så här lätt! Folket i Monsterland litar på dig för att återställa freden deras ödelagda land! Om du tagrat spelet tidigare kan du gå tillbaks och börja om spelet från det ställe du befann dig vid det tillfället genom att välja ordet CONT NUE på rubrikscenen.

Einde Van Het Spel

Als alle harten van Shion's levensmeter leeg zijn, is het spel afgelopen. Geef niet te snel op de mensen van Monster World rekenen erop dat jij de monsters zult verjagen! Als je het spel al bewaard hebt, kun je vanaf dat punt verder gaan met het spel door op het Titelscherm voor 'Continue" te kiezen.

Peli Loppu

Shionin elinvoimamitan Sydämien tyhjennyttyä peli loppuu. Älä anna periksi niin helpolla. Hirviömaan ihmiset ovat panneet kaiken luottonsa sinhen, että palautat rauhan heidän tuhottuun maahansa! Jos olet säästänyt pelisi aikaisemmin, voit uudelleenaloittaa sihä kohtaa valitsemalla Jatkuun Otsikkoruudussa.

Words of Wisdom...

- Talk to everyone each time you see them. They may have new information, without which you can't hope to rid Monster World of its uninvited guests.
- Upgrade your weapons, shields etc. as soon as you have the Gold to do so. The monsters get tougher as you continue on your journey!
- Save your game often. Remember that you can't save your game unless you consent to stay the night at the Inn. It'll cost you a few Gold Pieces, but it's a wise investment (even if you don't need the rest).

Ein paar weise Worte...

- Sprechen Sie mit den Bürgern wenn immer möglich. Sie können wichtige Informationen haben, ohne die Sie Monster World nicht von den unerwünschten Gästen befreien können!
- Verbessern Sie Ihre Waffen, Schilde usw. sobald Sie genug Gold dafür haben. Die Monster werden stärker, während Sie weiter in Monster World eindringen!
- Speichern Sie Ihr Spiel häufig. Denken Sie daran, Sie können das Spiel nur speichern, wenn Sie in einer Pension übernachten. Es kostet ein paar Goldmünzen, aber es ist eine gute Investition (auch wenn Sie den Schlaf nicht brauchen).

Conseils...

- Parlez avec toutes les personnes que vous rencontrez. Ils possèdent peut être de nouvelles informations nécessaires pour vous aider à balayer Monster World de ces créatures indésirables.
- Dès que vous avez de l'or, équipez-vous mieux en armes, boucliers, etc. Les monstres deviennent de plus en plus coriaces à mesure que vous avancez!
- Sauvegardez souvent votre partie. Souvenez-vous que vous devez passer une nuit à l'auberge pour pouvoir sauvegarder la partie. Cela vous coûtera quelques pièces d'or mais peut se révéler un investissement sage (même si vous n'avez pas besoin de vous reposer).

Palabras De Sabiduría...

- Hable con todas las personas con las que se encuentre. ¡Ellas pueden poseer información sin la que es posible que no logre deshacerse de los monstruos no invitados a Master World!
- Actualice sus armas, escudos etc tan pronto como adquiera oro. ¡Los monstruos se volverán cada vez más fuertes a medida que continúe su viaje!
- Almacene a menudo su juego. Recuerde que usted no podrá almacenar su juego a menos que no haga noche en una posada. Esto le costará algunas piezas de oro, pero es una prudente inversión (incluso aunque usted no necesite descanso).

Parole Sagge...

- Parlate con tutti quelli che incontrate. Potrebbero essere in possesso di nuove informazioni senza le quali non potreste essere in grado di annientare gli ospiti sgraditi di Monster World.

- Rifornitevi di armi, scudi ecc. appena avete dell'oro. I mostri diventano sempre più forti con l'avanzare del gioco.

- Salvate spesso il gioco. Ricordatevi che non potete salvare il vostro gioco se non vi fermate una notte in pensione. L'immagazzinamento vi costerà dei pezzi d'oro, ma si rivelerà un saggio investimento (anche se non avete bisogno di riposarvi).

Kloka Ord...

- Tala med alla varje gång du träffar på dem. Det kan hända att de sitter inne med ny information du inte kan vara utan för att kunna ha en möjlighet att befria Monsterland från sina objudna gäster!

- Skaffa dig bättre vapen, sköldar o.s.v. så fort du har råd. Monstren blir allt tuffare ju längre du kommer på din färd!

- Lagra spelet ofta. Kom ihåg att du inte kan lagra ett spel i minnet om du inte förbinder dig att stanna en natt i värdshuset. Det kommer att kosta dig några guldmynt, men det är en klok investering (även om du inte behöver vila just då).

Wijze Woorden...

- Praat met iedereen die je ziet. Ze kunnen je misschien iets vertellen waardoor jij alle monsters uit Monster World kunt verjagen!

- Maak je wapens, schilden, enz. sterker zodra je daarvoor genoeg goud hebt. Als je verder komt op je reis worden de monsters steeds sterker!

- Bewaar je spel zo vaak mogelijk. Je kunt dat alleen maar doen als je in de herberg gaat slapen. Het kost je wat goud, maar het is een goede investering (ook al heb je de rust niet nodig).

Viisautta...

- Puhu kaikkien kanssa aina, kun näet heidät. Heillä voi olla uutta tietoa, jota ilman et voi edes toivoa pääsevästi eroon Hirviömaan epätoivotuista vieraista!

- Paranna aseitasi, kilpiäsi jne. heti kun sinulla on siihen tarvittava määrä Kultaa. Hirviöistä tulee sitä vahvempia mitä pitemmälle peissä etenet!

- Säästä peliäsi usein. Muista, ettei voi säästää peliä ellet suostu jäämään yöksi lomin. Se maksaa muutaman Kulta Rahan, mutta on hyvä sijoitus (vaikket tarvitsisikaan lepotaukoa).

- Make sure you've always got some form of Magic equipped. You never know when you'll need to use it!

- You'll learn tunes to play on your Ocarina that open sealed doors. The notes are A, B and C, and the tunes consist of different arrangements/combinations of the notes. Can you figure out how to make music?

- Stellen Sie immer sicher, daß Sie mit Magie ausgerüstet sind. Sie wissen nie, wann Sie sie brauchen können!

- Sie werden lernen, auf Ihrer Ocarina ein paar Melodien zu spielen, die versiegelte Türen öffnen. Die Noten sind A, B und C, und die Melodien bestehen aus verschiedenen Arrangements/ Kombinationen dieser Noten. Können Sie herausfinden, wie man Musik macht?

- Essayez d'être toujours équipé de magie. On ne sait jamais ce qui peut arriver!

- Apprenez à jouer les mélodies qui ouvrent les portes sur votre Ocarina. Les notes sont A, B et C et les mélodies sont des combinaisons différentes de ces notes. Parviendrez-vous à reconstituer la mélodie?

- Cerciórese de llevar siempre alguna forma de poder mágico. ¡Usted no sabrá nunca cuándo necesitará que emplearlo!

- Aprenda la música para tocar la ocarina y abrir cada una de las puertas selladas. las notas son A, B, y C, y las canciones se componen de arreglos/combinaciones de diferentes notas. ¿Será capaz de componer la música adecuada para cada puerta?

- Assicuratevi di avere sempre con voi qualche magia. Potete sempre averne bisogno!
- Imparerete i toni dell'ocarina necessari per aprire le porte sigillate. Le note sono A, B e C e i toni consistono di diversi arrangiamenti/combinazioni di note. Potete immaginarvi la sinfonia?

- Försäkra dig om att du alltid har något slags magi med dig. Man kan aldrig veta när det kan behövas!
- Du kommer att lära dig olika musikstycken att spela på din okarina för att öppna stängda dörrar. Tonerna är A, B och C och melodierna består av olika arrangemang/kombinationer av tonerna. Kan du klura ut hur man spelar musik?

- Zorg dat je magie altijd direct kunt gebruiken. Je weet nooit wanneer je het nodig hebt.
- Onderweg leer je welke deuntjes je op je Ocarina moet spelen om gesloten deuren te openen. De noten zijn A, B en C en de deuntje zijn verschillende volgordes/combinaties van de noten. Probeer uit te vinden hoe je muziek moet maken!

- Varmista, että olet aina varustettu jonkinlaisella Taialla. Sitä ei koskaan tiedä milloin tulet tarvitsemaan sitä!
- Opit soittamaan Okarinalla sävelet, jotka avaavat sinetöidyt ovet. Nuotit A, B ja C ja sävelet sisältävät erilaisia nuottijärjestelmiä/-yhdistelmiä. Keksitkö miten musiikkia saa syntymään?

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genèsis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stöter!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle-bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of losfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoiteltu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske kasettia kovalla voimalla!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④

⑤

⑥

⑦

672-0780-50
©SEGA | ORIGINAL GAME©LAT